COMPRE JÁ ESTA BRIGA !!!!
10
HERÓIS DO FUTURO
R$ 1,85
OS ADVERSÁRIOS DOS CAVALEIROS
ANIMANIAC
GRÁTIS
PARA MONTAR
E BRINCAR
LOBO
CONCORRA A UM SUPER VÍDEO GAME
MEGA DRIVE III

CLUBE DOS HERÓIS DO FUTURO

O nosso clube está crescendo a cada dia. São cartas e mais cartas chegando a nossa redação. Alguns leitores estão nos visitando pessoalmente para saber sobre as carteirinhas e o fanzine. Pedimos só mais um pouquinho de paciência que logo todos receberão pelo correio este material e outras novidades. O quê?!? Você ainda não faz parte desse clube demais e ainda não pode receber o nosso fanzine?!? Então, vamos lá! Pegue uma caneta e escreva pra cá. Mande seu nome, endereço, idade, a série em que estuda, o endereço da sua escola e diga qual o seu herói predileto. Daí, pegue uma foto 3X4 sua e mande tudo pra gente. Mas vai logo senão você ficará fora dessa, cara!

Nome:...

Endereço:...

Idade:......................... Em que série está?...................................

Endereço da escola:...

Qual o seu herói predileto?...

Nosso endereço é: Rua Armênia, 479 - Pres. Altino - Osasco - SP - CEP 06210-138

GANHE UM VIDEOGAME

Você que se deliciou com nosso primeiro concurso COLEÇÃO CAVALEIROS DO ZODÍACO, agora vai se arrepiar com o SUPER VIDEOGAME que poderá ganhar se completar a nossa frase: Eu leio a revista HERÓIS DO FUTURO porque .... Não esqueça de colocar no ENVELOPE: Concurso Ganhe um Videogame. A melhor frase leva o prêmio (veja a foto). Mande quantas frases quiser, mas mande já. Gostou ou quer mais?

ANO 1 - Nº 10

DIRETORIA
José B. Guimarães
Sergio C. Guimarães

DIRETORES EDITORIAIS
Gualberto Costa
José Alberto Lovetro - JAL

DIREÇÃO DE ARTE
Gerson Mora

EDITOR CHEFE
Januária Cristina
Priscila Ursula dos Santos (assistente)
Shirley Aparecida de Souza (assistente)

REDAÇÃO
Noriyuki Sato (Abrademi), Cristiane A. Sato (Abrademi), Mario Luiz C. Barroso, Sidney Gusman, Gabriel Bastos, J. B. Medeiros, Paulo Sayeg, Octavio Cariello, Marcia Lapenta, Ricky Goodwin, Heitor Pitombo, Wagner Augusto, Marcelo Alencar, JMM Kazi, Carlos Mann, Hero Magazine.

CORRESPONDENTES INTERNACIONAIS
Sonia Bibe (Holanda)
Joseph Luyten (Japão)
Sergio Langer (Argentina)
Alain Voss (Portugal)
Klaus Bonecker (Alemanha)
Vincent Plant (Bélgica)
Giovanni Rizzi (Itália)
José Peixoto (EUA)

REVISÃO
Sonia M. Nery Cavalheiro

ARTE
Ely Aragão
Telma Shimitsuo

PROJETOS ESPECIAIS
Olyntho Tahara
Anália Tahara (assistente)

FOTÓGRAFO
Moisés Pazianotto
Luciano Dias (assistente)

GERENTE DE MARKETING
Iara Lúcia Ferraz

GERENTE ADMINISTRATIVO
Paulo Marin

SECRETÁRIA GERAL
Silvana Agopian

SECRETÁRIA DE REDAÇÃO
Patrícia Zanoni
Juliana Guatelli

FOTOLITO E IMPRESSÃO
Margraf

Distribuição para todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
HERÓIS DO FUTURO é uma publicação semanal da editora PRESS TALENT - Redação, Administração e Publicidade - Rua Armênia, 479 - Presidente Altino-Osasco - São Paulo - CEP. 06210 -138.
FAX : (011) 702 3503.

Hummm... Tá certo que os CAVALEIROS DO ZODÍACO não gostaram muito da reportagem especial sobre seus grandes inimigos (SEIYA, aliás, mandou dizer que SAGA, um dos Cavaleiros de Ouro, tá horroroso na revista!), mas a gente não podia deixar de falar deles, né? Afinal de contas, se não fossem eles, os nossos heróis não seriam heróis, certo? E aí tudo ia virar a maior monotonia e... uma encheção de saco! Bom, mas se teve gente zangada com "certas matérias", a galera inteira ADOROU a reportagem dos ANIMANIACS. YAKKO, WAKKO e DOT, os bichinhos mais intrigantes do momento... Quem são? De onde vieram? Você vai saber tudinho ao ler esse número da HERÓIS DO FUTURO! Então corra logo, lamba o dedo e vire a página. Muitas aventuras esperam por você!

DROPS

"CAVALEIROS" CENSURADOS (NOS EUA)

Parece piada mas não é. Apesar de terem feito muito sucesso na Europa, de estarem fazendo sucesso no México e de terem virado febre no Brasil, os americanos não vão ver tão cedo os CAVALEIROS DO ZODÍACO na TV. Com título em inglês previsto para ser The Zodiac Knights, executivos responsáveis pela programação de 3 redes norte-americanas consideraram a série "politicamente incorreta" e deram preferência para a exibição de "Dragon Ball"(por enquanto, só a primeira fase, por ser mais cômica e infantil) e SAILOR MOON (desenho que se parece com um grupo de "Patrines", adequado para meninas de 5 a 12 anos). Alguns dos pontos que os americanos consideraram "problemáticos" nos CAVALEIROS foram:

1) "dramaticidade demais"para um desenho animado (eles acham que as crianças podem "sofrer traumas" ao serem expostas a uma "carga dramática muito intensa");

2) muita "violência visual" (pode bater, pode matar, mas não pode aparecer sangue nem ferimentos num desenho animado);

3) a postura "duvidosa"de alguns personagens (um desenho animado precisa heróis e vilões estereotipados, e eles entendem que a série geraria discussões por parte da audiência mais conservadora e de grupos de defesa dos direitos dos homossexuais);

4) a condição das personagens femininas poderia gerar protestos de grupos feministas nos EUA (a questão das máscaras das amazonas e da "postura frágil e submissa" das demais heroínas);

5) as cenas de "nudismo insinuado" seriam cortadas. Isso quer dizer que, pelo menos por enquanto, os americanos não vão ver o desenho pela TV/E, se a série for exibida, ela sofrerá cortes. Para nós, brasileiros, tudo isso parece um grande absurdo. Tanto aqui como lá, todos os dias vemos novelas e filmes pela TV com conteúdos mais violentos ou deploráveis que em CAVALEIROS. Será que isso tudo não é apenas uma argumentação para não abrir o mercado americano para programas japoneses?

Marin, Amazona mascarada: para os americanos, uma discriminação das mulheres. Eles se esquecem de que ela é até mais poderosa do que muitos homens.

Shun expressa dor e sangra: os americanos acham que isso pode "traumatizar" os espectadores...

DROPS

POCAHONTAS TOYS

Você que coleciona toys de tudo quanto é desenho Disney já pode encontrar nas lojas de importação os bonequinhos de toda a turma POCAHONTAS. A própria gatinha índia está em duas versões bastante sensuais que fizeram a cabeça da garotada. Já há por aí muita menina usando o modelito cheio de franjinhas da indiazinha para ganhar o seu próprio JOHN SMITH. Com os bonequinhos dá para brincar de "love story" todo dia.

CARDS DO NOVO FILME DOS POWER RANGERS

Enquanto não chega o novo longa metragem dos POWER RANGERS , pelo menos dá pra matar a curiosidade vendo os cards que já estão a venda nas bancas especializadas. São cenas do filme com a descrição dos vilões BIRD BRAIN e WICKED WIZARD, entre outros. No meio dos cards há 12 hologramas que estão fazendo o maior sucesso nos EUA. É isso aí!

DROPS

HEAVY METAL É QUADRINHO ANIMAL!

Pela primeira vez no Brasil está saindo a revista que revolucionou o quadrinho mundial - HEAVY METAL, que foi baseada na francesa METAL HURLANT onde expoentes da HQ do planeta iniciaram sua carreira. Moebius, Alain Voss, Corben, Manara, Bilal, Sergio Macedo, Druillet e tantos outros invadiram a mente de milhares de fanzocas com suas histórias de ficção científica, humor e terror realizadas em desenhos incríveis. Vários foram para o cinema criando cenários de filmes como ALIEN O OITAVO PASSAGEIRO (Moebius) e influenciaram outros tantos como BLADE RUNNER e GUERRA NAS ESTRELAS. A edição brasileira virá com a mesma qualidade da americana com 132 páginas coloridas e com previsão de lançamento em banca no final deste mês. Leiam a revista e aguardem uma surpresa para a matéria que estamos preparando para a HERÓIS DO FUTURO sobre HEAVY METAL.

OS GRANDES ADVERSÁRIOS DOS CAVALEIROS

CAVALEIROS DO ZODÍACO é uma história que costuma deixar os adultos confusos por causa de uma característica curiosa: não existem vilões estereotipados.

Isso quer dizer o seguinte: não é porque o personagem é feio que ele é vilão, ou porque o cara é bonito que ele é herói. E mesmo os ditos "vilões" não são maus simplesmente porque querem ser maus. Via de regra, os adversários dos CAVALEIROS até são boas pessoas, mas são levados a cometer atos deploráveis por desvio de conduta. Ou seja, são pessoas que muitas vezes acham estar lutando pelo bem porque foram enganadas ou induzidas em erro para lutar pelo mal. Eles poderiam ser heróis e até acham que estão "fazendo a coisa certa". Nenhum deles nasceu ruim ou quis ser ruim gratuitamente, como ocorre com a maioria dos vilões de quadrinhos e desenhos. É daí que vem o charme da série: assim como os CAVALEIROS, você tem que distinguir o certo do errado e saber exatamente por que eles estão lutando. Como na vida real, os CAVALEIROS não dividem as pessoas entre heróis e vilões, mas analisam os atos dessas pessoas e a forma de las pensarem pra saberem se elas são pessoas corretas ou não. É por isso que muitas vezes tanto os CAVALEIROS como os espectadores se emocionam quando um vilão morre: porque percebem que ele não era exatamente um cara ruim. É por isso que preferimos chamá-los de "adversários". E olha que eles são muitos! Pra você ter uma idéia do drama, vamos mencionar alguns deles.

DORBARUN DE ASGARD

Em A BATALHA DOS DEUSES (vídeo), DORBARUN é o regente de Asgard, terra mitológica localizada no extremo norte da Europa, onde o frio é eterno. Dono de poderes quase ilimitados, alega ser a encarnação de ODIN, deus dos nórdicos (os povos da Suécia, Dinamarca, Noruega e Islândia). Mas, infelizmente, o poder lhe sobe à cabeça e ele se deixa corromper pela ambição de dominar o mundo. Só que ele comete um erro grave ao aprisionar um forasteiro: HYOGA, o cavaleiro de Cisne. Com o desaparecimento do amigo, SAORI e os demais CAVALEIROS vão a Asgard tentar encontrá-lo e acabam descobrindo a trama maligna de DORBARUN. Este é um dos mais maquiavélicos inimigos que os cavaleiros já enfrentaram. Ruim do começo ao fim, este é um dos poucos vilões típicos que apareceram nos CAVALEIROS.

SAGA, O CAVALEIRO DE OURO DE GÊMEOS

Sendo um cavaleiro de ouro e defensor de ATENA, SAGA devia ser um dos heróis da série. Por causa de uma característica da armadura de Gêmeos (o elmo bifacetado: de um lado a máscara da justiça e do outro, a da crueldade), o espírito da guerra, ARES, encontrou um ponto fraco para se apossar do corpo do poderoso cavaleiro. A partir disso, SAGA passa a sofrer de dupla personalidade a sua, do bom e justo cavaleiro de Atena (cabelos azuis) e a de ARES, que o faz se tornar o malvado Mestre do Santuário (cabelos acinzentados). Usando o corpo de SAGA, ARES o faz matar o antigo e sábio MESTRE e tentar matar ATENA quando ela ainda era um bebê. SAGA tem o poder de controlar as passagens para a quarta, a quinta e a sexta dimensões e com isso, ao invés de destruir seus adversários, ele simplesmente se livra deles jogando-os pra outra dimensão. No final da Batalha das 12 Casas, ferido e prestes a morrer nos braços de SAORI, SAGA se livra da influência maléfica de ARES e pede perdão pelos crimes que cometeu involuntariamente.

HILDA DE POLARIS

Nova regente de Asgard, sucessora de DORBARUN. Assim como SAORI, ela é tida como uma deusa, representando ODIN. Originalmente, HILDA é uma mulher boa e poderosa, usando seu cosmo para manter o equilíbrio ecológico do mundo (a salvação de outro povo) e reina com sabedoria para guiar e manter a paz para o povo de Asgard. Só que um certo espírito maligno (que já conhecemos muito bem) se apossa de HILDA, através do Anel Nibelungo (da mitologia gótica dos povos da Alemanha, Áustria e Suíça). Com isso, HILDA muda da água para o vinho. Ela passa a emitir poderosas ondas de energia letal, que voam sobre o oponente como um cometa explosivo. Alegando que o povo de Asgard merece "um lugar ao sol", ela consegue aliados para a batalha. Os Defensores de Atena têm um bocado de trabalho pela frente, pois para salvar o mundo e Atena, eles têm de salvar HILDA. Mas para isso eles precisam de sete safiras que estão incrustadas nas armaduras de sete guerreiros-deuses de HILDA (que não vão dá-las numa boa), que lhes permitirão pegar uma espada sagrada, a única coisa capaz de quebrar o Anel Nibelungo.

ERIS

Em CAVALEIROS DO ZODÍACO - SAINT SEIYA (vídeo), ERIS é um espírito maligno, irmão de ARES, e pode ser descrita como uma bela bruxa cruel. Determinada a vingar o irmão, ERIS se apossa do corpo da jovem professora do orfanato da Fundação Grado, ERI, e seqüestra SAORI. Com a maçã dourada, ela quer sugar todo o cosmo de Atena para aumentar seus próprios poderes e em seguida dominar o mundo. ERIS ressuscita cinco cavaleiros mortos, os cavaleiros-fantasmas, para proteger seu refúgio enquanto a maçã suga o cosmo de SAORI. Novamente, os CAVALEIROS entram em ação, mas o problema é acabar com ERIS, sem ferir ERI. E há pouco tempo pra salvar SAORI: até o pôr-do-sol, a maçã acabará sugando a vida dela também. Os CAVALEIROS tiveram muitas oponentes mulheres, mas nenhuma tão ruinzona como esta, capaz de matar um de seus próprios cavaleiros pra conseguir atingir o peito de HYOGA com uma lança.

POSEIDON, O DEUS DOS MARES

Conhecido como NETUNO pelos romanos. Se vocês achavam que os CAVALEIROS iam dar uma descansadinha depois de enfrentar a turma da HILDA, enganaram-se. Na série de TV vocês vão conhecer essa peça que quer estender seus domínios para além-mares. Tanto POSEIDON como seus oito defensores, os Cavaleiros do Mar, vestem armaduras de ouro. A coisa não vai ser fácil para os Cavaleiros de Atena! Com sua lança-tridente, POSEIDON é capaz até de dividir os mares e seu poder se iguala ao de SAORI. Pra enfrentar POSEIDON e seus defensores, SEIYA, SHIRYU, SHUN, HYOGA e IKKI contarão com a especial ajuda de KIKI (o pequeno escudeiro de MU, o cavaleiro de ouro de Áries) e das armas que compõem a armadura de ouro de Libra. Pra salvar SAORI e o resto do mundo, os CAVALEIROS terão que quebrar os oito obeliscos da Ilha do Mundo dos Oceanos, que representam os oito mares oceanos existentes no mundo, cada um guardado por um dos defensores de POSEIDON. Assim como ocorreu com HILDA e com o MESTRE ARES, POSEIDON ficará observando a evolução das batalhas por um bom tempo, mas no final...

Cristiane A. Sato (ABRADEMI)

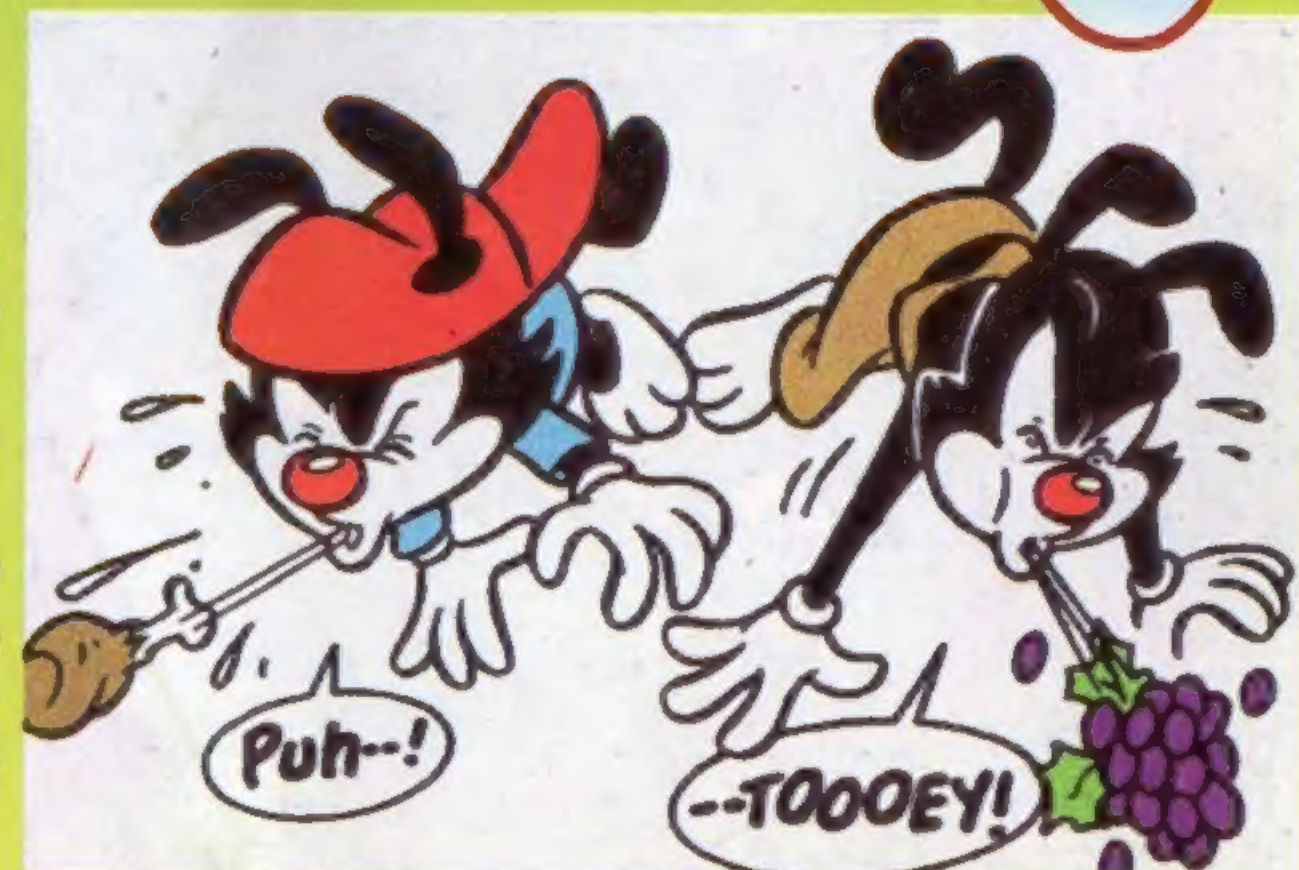
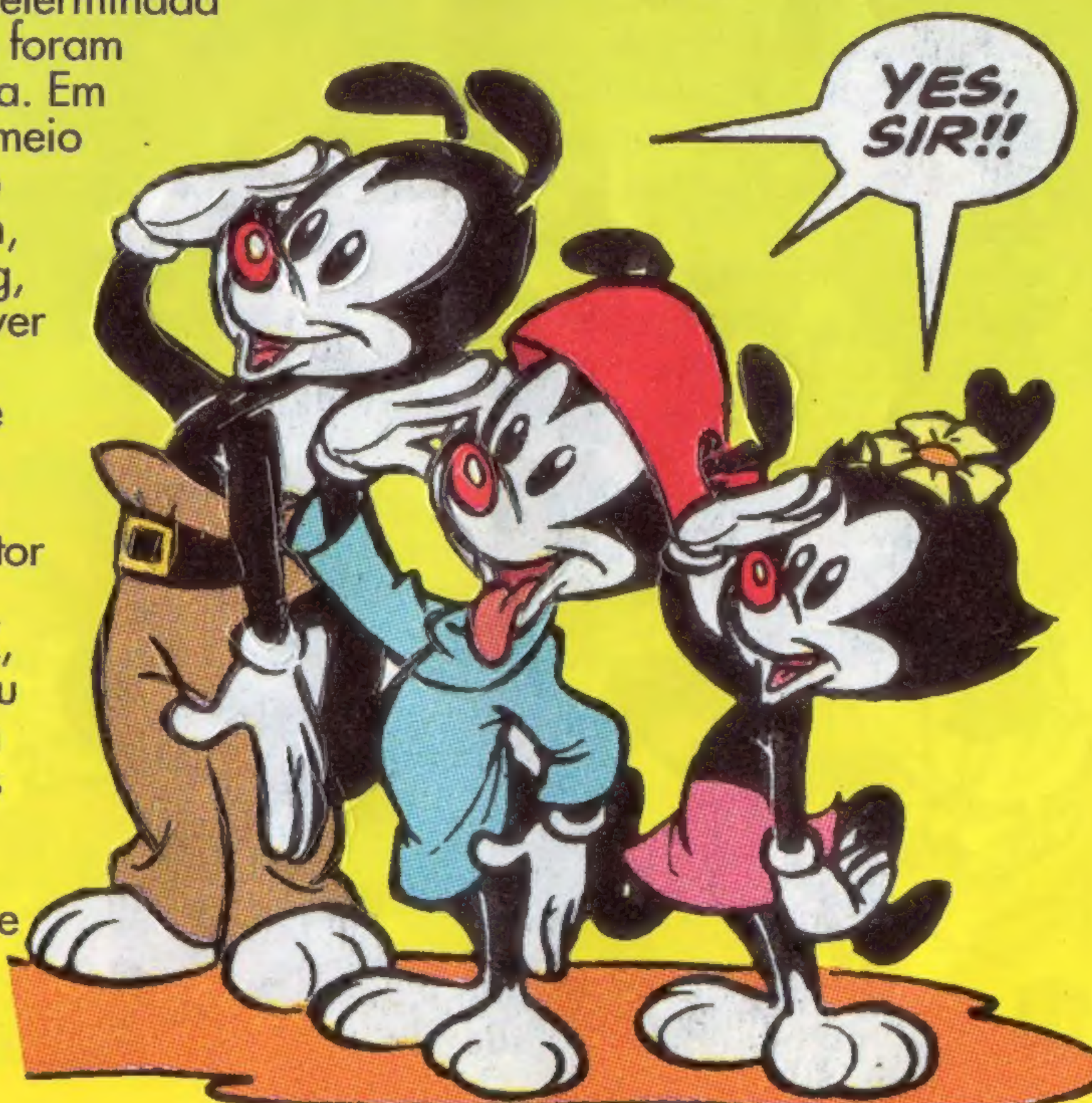
BRUCE WILLIS EM DESENHO ANIMADO

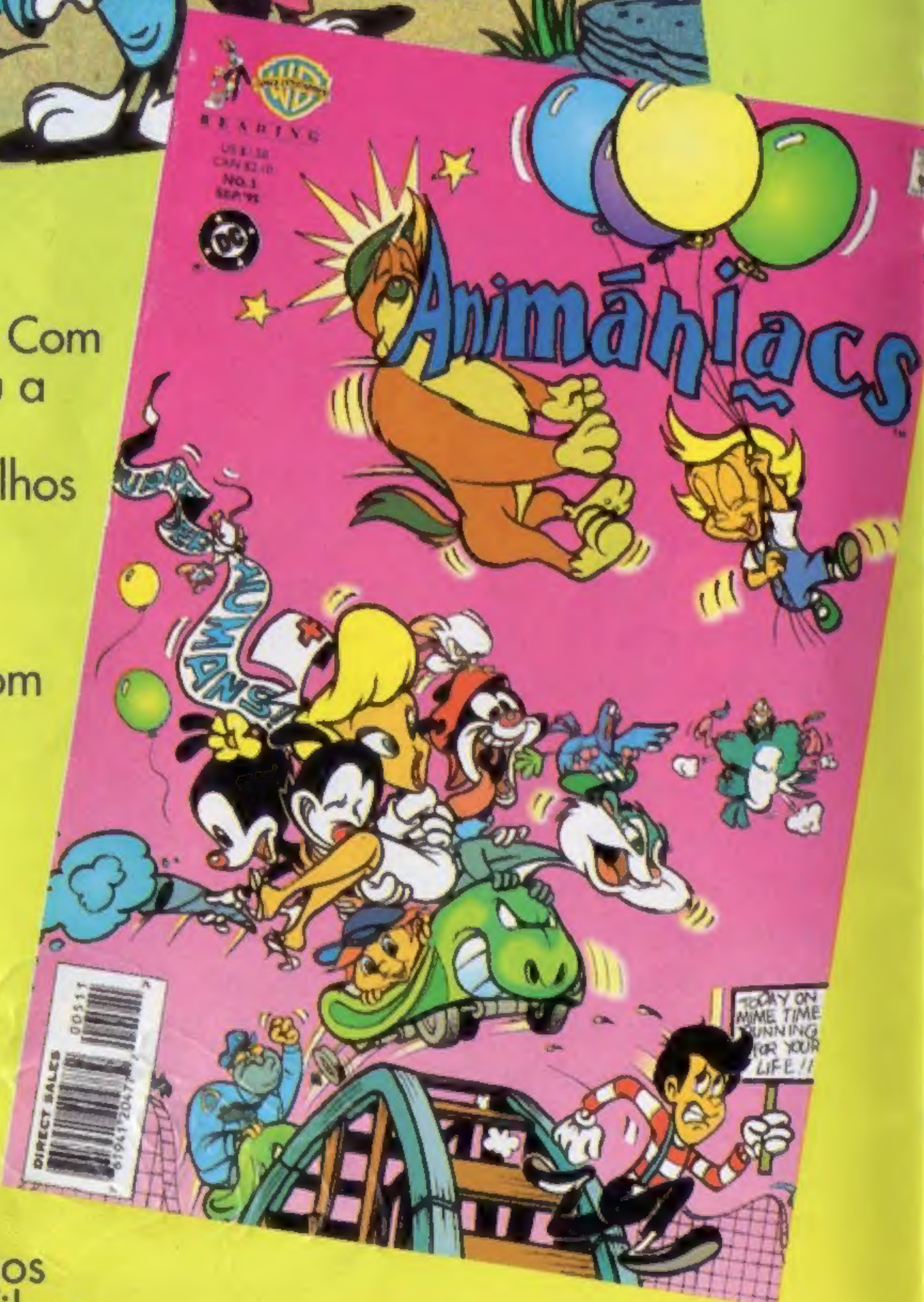
Em 1996, uma nova série de desenhos animados promete agitar o sábado de manhã nos EUA: B.R.U.N.O. THE KID. Ele é um geniozinho em computador que, através da realidade virtual, cria situações e personagens agitadíssimos. Uma mistura de James Bond e McGyver, sua personalidade se inspirou no ator Bruce Willis, que é o dono da voz do garoto. A produção está a cargo da Roman Films (SIMPSONS e O MUNDO DE BOBY). A Roman tem uma tradição de usar imagem e voz de gente famosa (de ELIZABETH TAYLOR a STING) e este é um novo caminho para o ator que esperava produzir algo para o público infantil. Ainda não satisfeita, a Roman produz também T. BEAR AND JAMAL, uma espécie de CALVIN E HAROLDO, mas com uma preocupação social maior. JAMAL é um menino afro-americano e tem como companheiro T. BEAR um ursinho meio mágico, meio super-herói e meio raper, que ajuda JAMAL a reconhecer a diferença entre o bem e o mal. Esta série é baseada no ator e cantor Tone Loc. Tanto B.R.U.N.O. como T. BEAR serão lançados em desenho animado juntamente com uma série de brinquedos. Agora é esperar e conferir!

Paulo Sayeg

ANIMANIACS

OS FILHOS MAIS PIRADOS DE SPIELBERG

Eles são três irmãos "fogo na roupa" - YAKKO, WAKKO e DOT WARNER -- e estão com vocês todas as manhãs na TV COLOSSO.

Em maio de 1992, a Amblin Entertainment e a Warner anunciavam mais um projeto televisivo, que iria ao ar no segundo semestre do ano seguinte. Até aí, nada de mais. Só que o projeto do qual estamos falando é um dos desenhos animados que traz os personagens mais sacanas do momento: os ANIMANIACS. Eles foram criados em 1930, nos estúdios de Burbank da Warner, e por não terem se comportado direito para os padrões da época provocando reações explosivas em determinada fatia do público foram para a geladeira. Em 1988, mais de meio século depois, o dono da Amblin, Steven Spielberg, resolveu promover a volta dos pestinhas. Fã de carteirinha de desenhos animados e diretor de E.T. e JURASSIC PARK, Spielberg fundou um estúdio para produzir os seus próprios desenhos, o Amblimation, que já nos deu os

dois longas memoráveis com o rato FIEVEL. Com o sucesso que veio, ele ganhou a autonomia da Warner para produzir novas séries com os velhos personagens da companhia (PERNALONGA, PATOLINO, GAGUINHO, etc.) e seus herdeiros (os TINY TOONS). Com o sucesso crescente, os irmãos WARNER ganharam novos amiguinhos: PINKY e o cruel CÉREBRO, dois ratinhos, e SLAPPY, uma simpática esquilinha. Os ANIMANIACS não medem limites quando o seu intuito é com a vida de alguém.

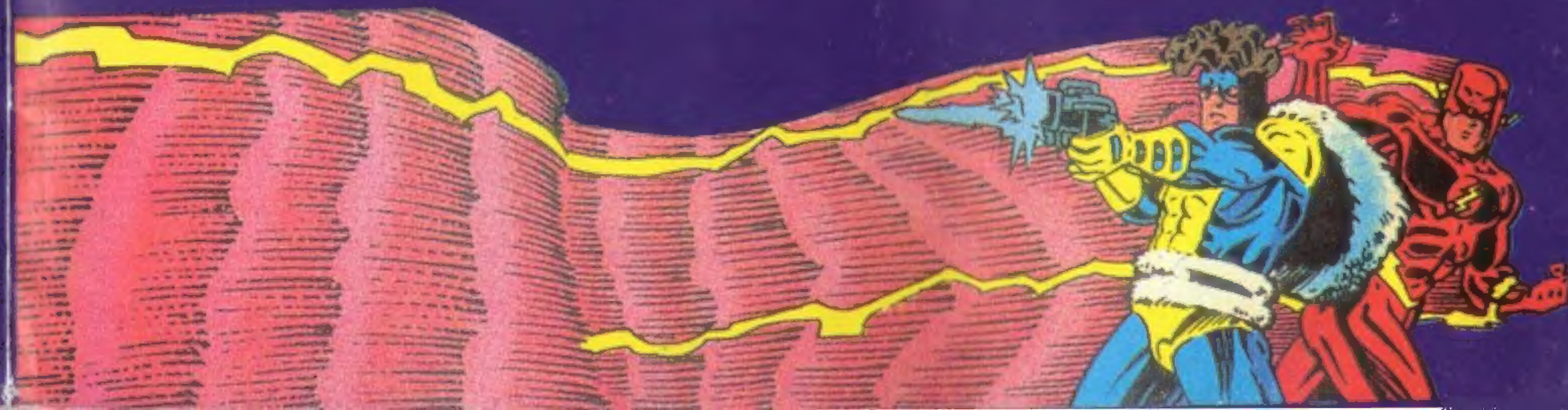
Até o próprio Steven Spielberg já apareceu num dos episódios sofrendo nas mãos dos safados. Recentemente, o filme THUMBELINA, A POLEGARZINHA, de Don Bluth, teve como complemento um curta dos irmãos WARNER e seus amigos, nos cinemas de todo o mundo. A Warner brasileira, depois de ter lançado o HOME VIDEO do longa de Bluth, ainda colocou em casas especializadas duas fitas dos ANIMANIACS, com quatro episódios cada.

Nos quadrinhos, eles também foram felizes. A DC Comics lançou, no final de 1994, uma edição especial de Natal: OS ANIMANIACS: CHRISTMAS SPECIAL nº 1. Ela conta como foi a visita da turma à casa de Papai Noel, explica porque os três WARNERS ficaram tanto tempo trancados nos estúdios de uma companhia localizada no alto de uma torre e mostra como eles fugiram de lá. Em maio de 1995, saiu a revista regular de YAKKO, WAKKO e DOT, que trouxe em seu primeiro número uma aventura na qual os três começam a traçar um plano pra conquistar o mundo. Seu parceiro nessa aventura? Ninguém menos que Cristóvão Colombo... aquele que entre outras coisinhas colocou o ovo em pé!

Heitor Pitombo

OS HOMENS MAIS RÁPIDOS DO MUNDO!

Em janeiro de 1940, Gardner Fox e Harry Lampert criaram o herói mais veloz de todos os tempos: FLASH! Trajando calças azuis, camisa vermelha e um capacete com asinhas (uma clara referência a Hermes, o deus grego da velocidade), esse primeiro FLASH foi batizado no Brasil como JOEL CICLONE. Ele era JAY GARRICK, um estudante universitário que sofreu um acidente com uma forma experimental de "água pesada". Ao despertar no dia seguinte, JAY descobriu que possuía o poder da supervelocidade e passou a combater o crime no lugar onde morava, Keystone City. Como JOEL, ele integrou a Sociedade da Justiça da América e fez uma série de inimigos, entre eles o VIOLINISTA, o PENSADOR e o TARTARUGA. JOEL agiu dos anos 40 aos anos 70 e, somente no ano passado, durante ARMAGEDDON INFERNO (SUPERPOWERS 31), o velocista e sua equipe voltaram.

O SEGUNDO FLASH

BARRY ALLEN, o segundo FLASH, foi um dos maiores e mais carismáticos heróis criados até hoje. Sua estréia, pelas mãos de Robert Kanigher, John Broome e Carmine Infantino em 1956, marca o início da Era de Prata dos quadrinhos. ALLEN era um cientista da polícia que foi banhado por uma combinação de produtos químicos atingidos por um raio. Esse acidente lhe deu supervelocidade e BARRY passou a usar máscara e uniforme vermelhos, tornando-se o terror dos criminosos de Central City. Seus inimigos mais poderosos são: CAPITÃO BUMERANGUE, PATINADORA DOURADA, FLAUTISTA, CAPITÃO FRIO e o futurista PROFESSOR ZOOM, também conhecido como FLASH REVERSO. O CORREDOR ESCARLATE, como era conhecido, veio a se casar com a repórter IRIS WEST e foi membro fundador da Liga da Justiça da América. Certo dia, ao explicar para seu sobrinho, WALLY WEST, como havia ganhado seus poderes, um raio caiu nos produtos químicos de uma estante, que atingiram o garoto. Um verdadeiro milagre, é verdade, mas WALLY também ganhou supervelocidade. A partir daquele dia, o menino passou

a acompanhar o tio em suas aventuras sob o codinome de KID FLASH. BARRY morreu na década de 80, durante CRISE NAS INFINITAS TERRAS, quando impediu que o terrível ANTI-MONITOR detonasse um canhão de antimatéria e destruísse o Universo. Uma curiosidade: apesar de se chamar BARRY ALLEN, o FLASH do seriado de TV possuía características marcantes dos três FLASHES!

O TERCEIRO FLASH

Ao saber que BARRY havia morrido, WALLY adotou o nome e o uniforme do tio, dando continuidade à tradição dos FLASHES. Como KID FLASH, WALLY foi membro fundador dos Novos Titãs; como FLASH, o rapaz participa da Liga da Justiça Europa desde sua primeira formação. O terceiro FLASH é capaz de romper a barreira do som, mas não atinge a velocidade da luz como seu antecessor. Entre seus inimigos estão VANDAL SAVAGE, SIMBIONTE e os alienígenas do Cartel do Crime.

OUTROS FLASHES

A DC Comics e sua concorrente, a Marvel, criaram vários velocistas, mas nenhum desses personagens jamais atingiu a tremenda popularidade do FLASH, seja ele JAY GARRICK, BARRY ALLEN ou WALLY WEST.

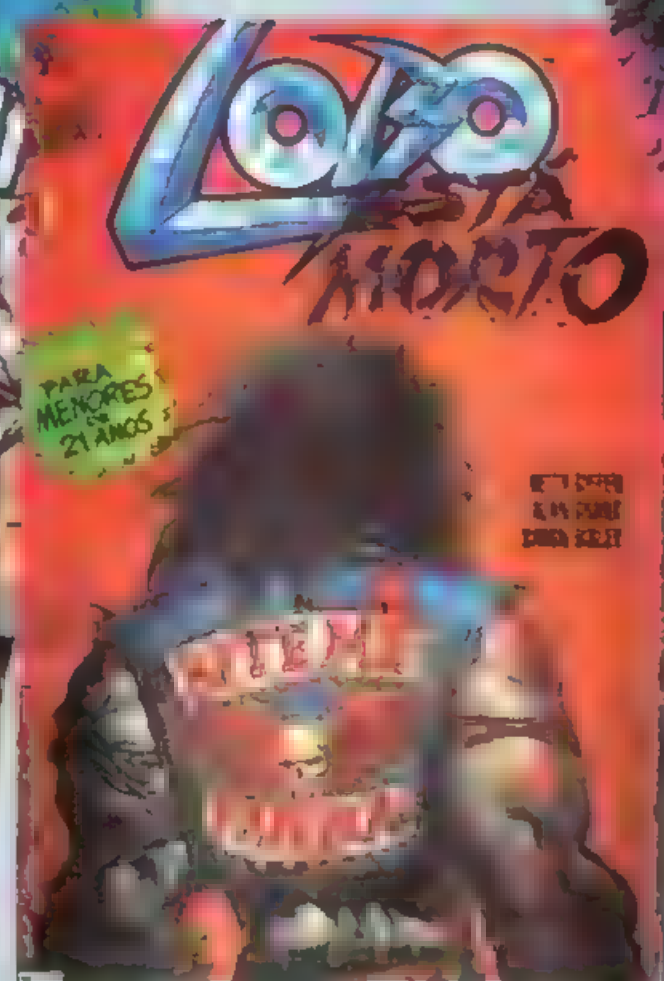
Mario Luiz C. Barroso

LOBO, UM VERDADEIRO ANIMAL!

Matar. Esmagar. Destruir. Mutilar. Dilacerar. Estraçalhar. Triturar. Moer. Arrebentar. Decepar. Esses são apenas alguns dos verbos prediletos de LOBO, disparado, o personagem mais violento das histórias em quadrinhos.

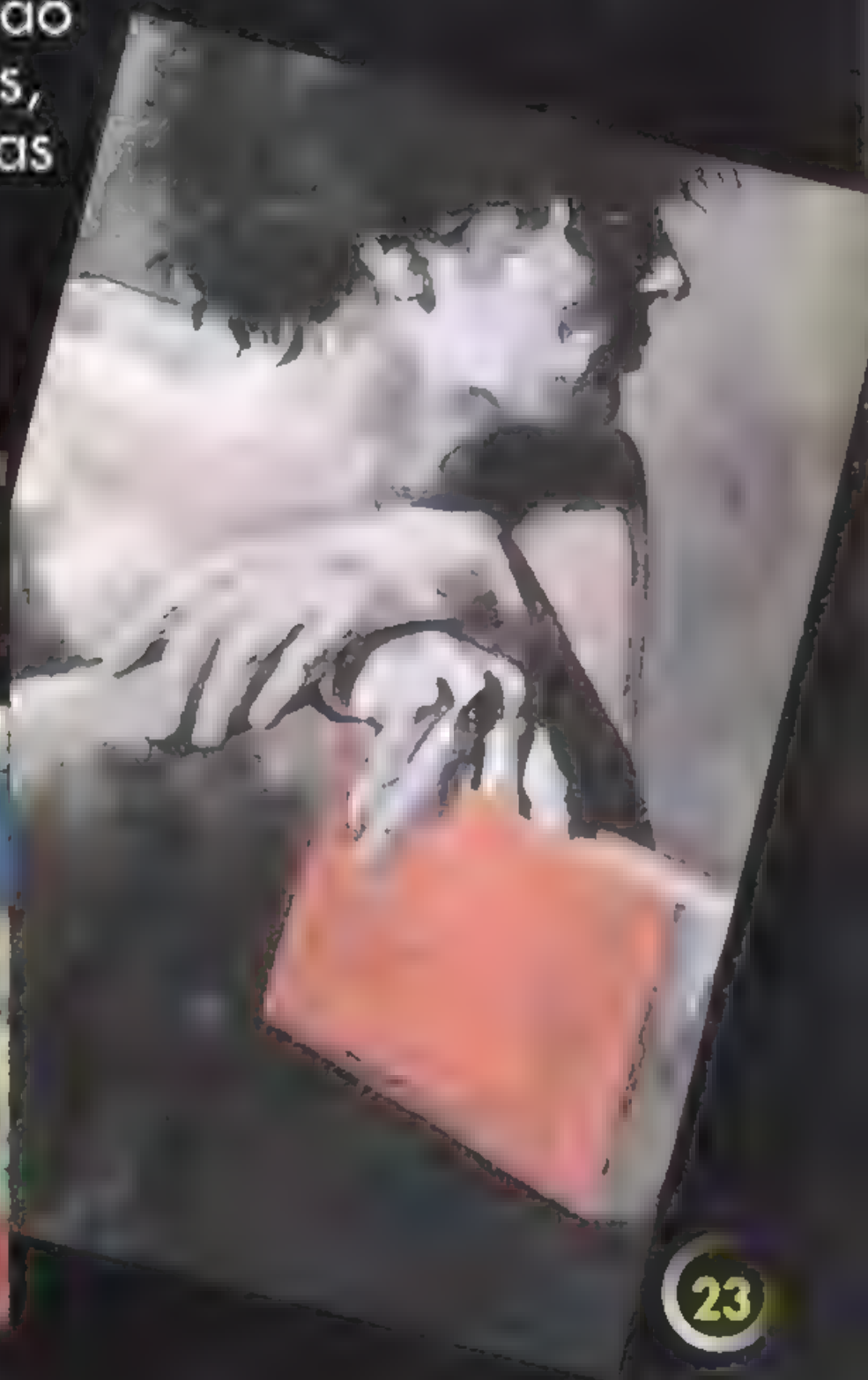
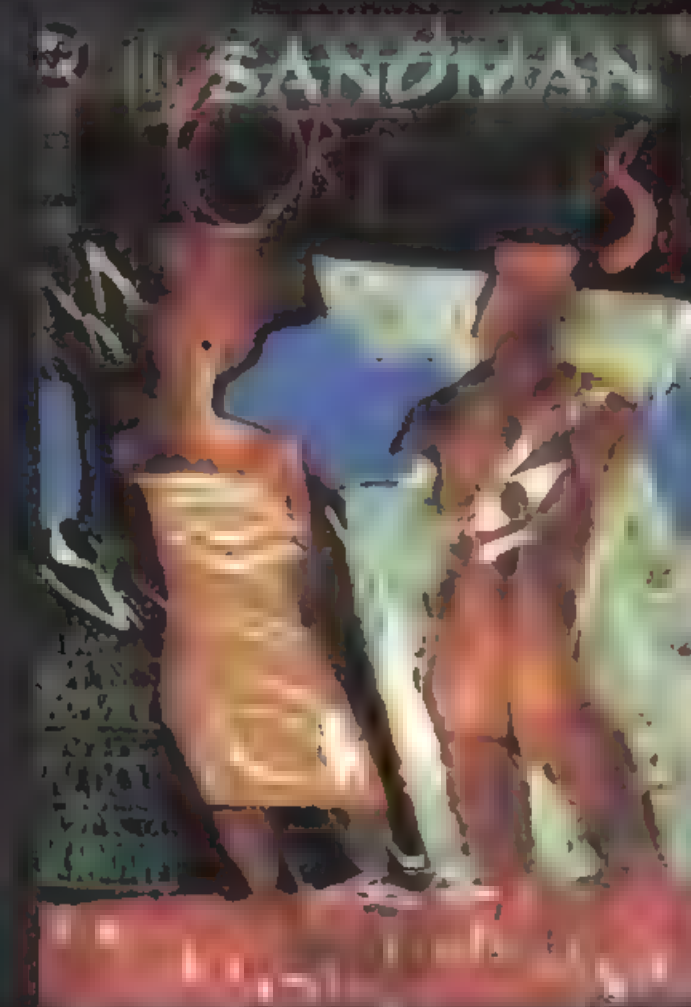
Ele é um caçador de recompensas, mercenário, anti-herói e assassino. Nem juntando os filmes do Silvester Stallone, do Arnold Schwarzenegger e do Bruce Willis você vai encontrar mais gente morta do que nas aventuras de LOBO. Sua primeira aparição foi em 1983, na revista dos ÔMEGA MEN, um supergrupo da DC Comics que nunca foi lá essas coisas. Os "responsáveis" pela criação dessa aberração dos gibis foram o roteiristas Roger Slifer e, principalmente, o desenhista Keith Giffen. LOBO nasceu no planeta Czarnia, um paraíso celestial que não conhecia a guerra nem sentimentos como a raiva. Mas como ele achava tudo um saco, resolveu assassinar todos os habitantes do planeta com um enxame de insetos parecidos com escorpiões voadores. Deu pra sacar como o cara é bonzinho? Os golfinhos espaciais são os únicos seres no universo de quem LOBO realmente gosta. Seus bichinhos de estimação "nadam" no vácuo interestelar e quando alguém os machuca, só há uma saída: encomendar o caixão. Outra de suas marcas registradas é que ninguém consegue beber mais do que ele. Agora, se sóbrio o LOBO já trucida tudo à sua frente, imagine bêbado... LOBO é capaz de esmagar rochas com os punhos e usar um poste de duas toneladas como um porrete. Só pra ter uma idéia de seu poder e força, basta dizer que ele já espancou todos os membros da Liga da Justiça e deu um tremendo cacete no SUPER-HOMEM.

Atualmente, contra a sua vontade, o LOBO faz parte da L.E.G.I.Ã.O, uma espécie de polícia interestelar. Isso aconteceu porque o líder do supergrupo, VRIL DOX, trapaceando, derrotou LOBO numa luta e o obrigou a trabalhar na equipe. No Brasil já foram lançadas algumas de suas aventuras, como LOBO, O ÚLTIMO CZARNIANO (minissérie em quatro capítulos, pela Globo), LOBO ESTÁ MORTO (em duas partes, pela Abril Jovem) e a edição especial LOBOCOP. Em outra dessas carnificinas, ainda inédita por aqui, LOBO detona o Papai Noel. O melhor desenhista de LOBO é o inglês Simon Bisley, que sempre o faz com músculos enormes, veias saltadas, expressões de puro sadismo e, claro, com muito sangue nas páginas. E não podia ser diferente. Afinal, como o próprio nome diz, LOBO é um verdadeiro ANIMAL!

Sidney Gusman

SANDMAN, O DOS SONHOS

Agora que você já conhece (HERÓIS DO FUTURO nº 8) as três primeiras identidades do SANDMAN, vamos ver a versão mais recente do Mestre dos Sonhos.

Em 1988, SANDMAN ganhou uma "cara nova" e definitiva, aquela que veio pra ficar. Depois de ter feito um ótimo trabalho na minissérie ORQUIDEA NEGRA, o roteirista Neil Gaiman foi encarregado de reestruturar o personagem. E o cara fez mudanças radicais! Pra começar, Gaiman acabou com aquela imagem típica de super-herói, com roupinha colante, parceiro e outros bichos. Ele deu a SANDMAN um visual de roqueiro, com a pele pálida, os cabelos negros arrepiados e sempre vestindo roupas escuras. Outra grande sacada do roteirista foi trabalhar sobre o fato de que um habitante dos sonhos devia, por obrigação, ser misterioso. As histórias do personagem

abandonaram o clima de aventuras das versões anteriores e passaram a mostrar o lado psicológico dos pesadelos, exibindo, às vezes, um terror explícito. Por isso, esse SANDMAN atual é o que as pessoas classificam como "quadrinhos para adultos". Pra incrementar as tramas, Gaiman deu a SANDMAN seis irmãos: MORTE, DESEJO, DELÍRIO, DESTINO, DESESPERO e DESTRUIÇÃO (em inglês, todos os nomes começam com a letra "D" - DREAM, DEATH, DESIRE, DELIRIUM, DESTINY, DESPAIR e DESTRUCTION, pela ordem). Eles formam a família dos Perpétuos ou Sem-Fim, espécie de semideuses que caminham pela Terra há séculos. Muitas das histórias de SANDMAN se desenrolam graças a algumas brigas familiares com seus "maninhos". SANDMAN é conhecido por vários nomes: Mestre dos Sonhos, Lorde Morpheus, Sonho, Kai'ckul, e outros. Isso acontece porque Neil Gaiman costuma mostrar seu personagem em várias épocas e realidades, em que ele é sempre conhecido de maneiras diferentes. As histórias de SANDMAN são "duca"! Nelas, Gaiman teve as manhas de misturar coisas

que, aparentemente, não têm nada a ver: textos de Shakespeare; folclore celta; fábulas modernas; mitologia grega, egípcia, africana e romana; religião; contos de fadas etc. E o melhor de tudo é que elas ficam pra lá de legais! Pra provar que SANDMAN é mesmo um herói diferente, Gaiman vai acabar com a sua revista no número 75 (nos Estados Unidos). Provavelmente, para desespero dos leitores, ele vai matar o Mestre dos Sonhos. No Brasil, SANDMAN é publicado pela Editora Globo e pela Devir Livraria, e tem uma legião de fãs bastante fiéis, que não se conformam com o fim do título. Afinal de contas, pra todos eles o sonho está pra acabar e se transformar num verdadeiro pesadelo!

Sidney Gusman

BATMANIA

BATMANIA "AS PRIMEIRAS MUDANÇAS NO PERSONAGEM"

Nossa herói BATMAN, junto com o SUPER-HOMEM, foi o fundador do mundo dos super-heróis. Santa criação! O morcego demorou um certo tempo para adquirir sua versão final. Durante 50 anos, sua forma foi pontas, pontas e mais pontas; e agora ele está mudando: ganhando mais pontas. O velho BATMAN era mais violento e mais humano, tinha as orelhas do capuz voltadas pra trás e no seu peito havia apenas duas asinhas desenhadas. A fivela de seu cinto era redonda e a cor de seu uniforme máscara e capa era mais para o preto do que para o azul. A sua primeira modificação veio já na sua segunda história: fivela do cinto ficou quadrada. O soturno herói ficou assim durante seis meses, mas ainda parecia faltar algo. No sétimo mês, então, ele apareceu com luvas cobrindo o antebraço e as orelhas apontando para o céu. Quando o herói estava prestes a ganhar a sua própria revista, novas pontas surgiram, suas luvas ganharam três pontas cada uma e suas orelhas diminuíram, seu uniforme ficou azul, com um morcego mais bem desenhado no seu peito e ele ganhou um parceiro, o ROBIN. Nesse pacote, um pequeno detalhe irrita, um "sorriso dentifrício" que o acompanhou nos vinte e sete anos seguintes.

Paulo Sayng

1939 - Bob Kane

1939 - Bob Kane

1940 - Bob Kane

1940 - Jerry Robison

APRENDA A DESENHAR SEU HERÓI

POR PAUL SAGE

DÉCIMA LIÇÃO

NOVOS EXERCÍCIOS COM ARMADURAS E ROSTOS

O sucesso de alguns exercícios para desenhar rostos e armaduras foi muito grande. Recebemos várias cartas pedindo mais dicas para desenvolver estes itens. Assim estamos propondo mais dois exercícios para completar a seqüência anterior. E quem quiser novas dicas de algum ponto mais difícil ou que não tenha entendido, mande logo uma carta pra gente. Então vamos lá:

Ilustração 1- ARMADURAS Não esquecer de soltar a mão para que o desenho tenha mais movimento.

Ilustração 2- ROSTOS - Perceba a variação de posição. Depois é só desenhar os adereços como capacetes ou coroas. Os cabelos obedecem ao estilo "mangá".

CARTAS

Quem estiver enviando cartas para nossos concursos, não esqueça de escrever no envelope para qual concurso ou seção (como a do Clube Heróis do Futuro ou a de Cartas) está mandando.

DETONADOR
Estou escrevendo pra elogiar os criadores e colaboradores desta excelente revista, que tem tudo pra detonar com as outras. Com matérias muito originais e tudo muito novo, acho que vocês têm tudo pra estourar no mercado de revistas do gênero. Continuem assim!
Rafael da Cruz Martins - Guarujá-SP

Adoramos o elogio Rafael. É isso aí, e vamos corresponder ainda mais à sua expectativa. Continue escrevendo e dizendo as coisas que você mais gostou e as que menos gostou. Sua opinião é muito importante para termos uma revista cada vez melhor. Abraços!

FÃ NIPÔNICA
Olás! Quero parabenizá-los pelo trabalho maravilhoso que têm realizado. Desde pequena adoro assistir a desenhos animados japoneses, principalmente os antigos. De uns tempos pra cá, os desenhos nipônicos sumiram um pouco das telas. Hoje, o único desenho animado que está passando na telinha é OS CAVALEIROS DO ZODÍACO (pelo menos é o único que estou assistindo e adorando). Gostaria que vocês falassem desses outros desenhos também.
Juliana E. Yamanaka - São Paulo-SP

Os desenhos japoneses são demais mesmo! Vamos tentar atender ao seu pedido e continuaremos publicando coisas dos CAVALEIROS. Afinal, eles estão arrebentando a boca do balão!

ULTRA PIQUE
Caros amigos da HERÓIS DO FUTURO, é a primeira vez que eu estou lhes escrevendo. Primeiramente, gostaria de dizer que vocês estão realizando um ótimo trabalho em prol dos quadrinhos, desenhos, filmes, etc. Torço para que vocês não deixem a peteca cair e continuem com o pique total até o nº 10.000. Falem mais sobre a família ULTRA: sua origem, foto de quem se transformava, poderes, etc.
George Matias Pereira - São Paulo-SP

É, realmente nós estamos procurando defender essa forma de comunicação, porque são gostosos de ler e ao mesmo tempo trazem informações e reflexões de nosso mundo. Como você viu, nossas reportagens são bem completas, trazendo todas as curiosidades que, muitas vezes, vocês não conhecem. Continue com a gente que traremos muitas novidades!

UMA CORRESPONDENTE DO ZODÍACO!
Fiquei impressionada com a qualidade da revista. Gostei em especial da seção "Aprenda adesenhar seu herói" e espero que ela não acabe. Gostaria de me corresponder com fãs da série CAVALEIROS DO ZODÍACO para troca de material.
Fabíola Cristina Russo - São Paulo-SP
Rua Gaspar Ricardo Júnior nº 170 - Barra Funda - CEP: 01136-060

Fabíola, realmente não pretendemos acabar com essa seção que vem agradando muitos de nossos leitores. Tomara que você receba muitas cartas!!! Até breve.

ISABELE, A FILÓSOFA...
Os CAVALEIROS DO ZODÍACO são nota 10 e a HERÓIS DO FUTURO é o máximo! Os CAVALEIROS, além de serem lindos, têm um coisa misteriosa, vibrante e violenta, o que é muito parecido com a vida real. Só que não é o bem contra o mal e sim, o mais forte contra o mais fraco. No desenho aparece o valor e o significado da amizade, apesar de ser um desenho violento. Agradeço a Masami Kurumada por esse desenho fantástico.
Isabele Satie de Moraes Góes - São Paulo-SP

Isabele, gostamos da análise. Dê uma olhadinha na matéria dos CAVALEIROS desta edição... É isso aí, devemos sempre extrair as mensagens daquilo que lemos e assistimos. Aguardamos outras filosofadas, tá?

AMIGO DA HERÓIS DO FUTURO
Parabéns pela qualidade de suas publicações e principalmente de Heróis do Futuro do qual quero ser sócio do Clube. Meu herói preferido é o Shun.
Rui Darci Vilela Alves Costa Jr.- Santos- SP

Este é dos nossos! Darci, continue com a gente que você não irá se arrepender. Gostamos das frases que mandou para o primeiro concurso de nossa revista, mas apenas um pode ganhar. Agora, os concursos continuam para dar chance a todos. A força esteja contigo!

4ª PARTE

COMO MONTAR A METRALHADORA

Neste número completamos a arma 2 e, portanto, a metralhadora Heróis do Futuro. Cole a folha em papel cartão (cinza ou preto).

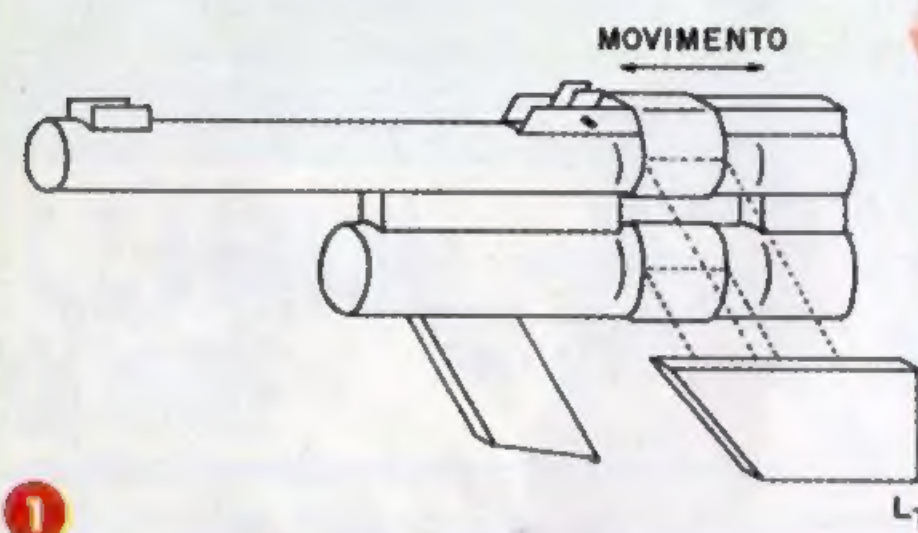
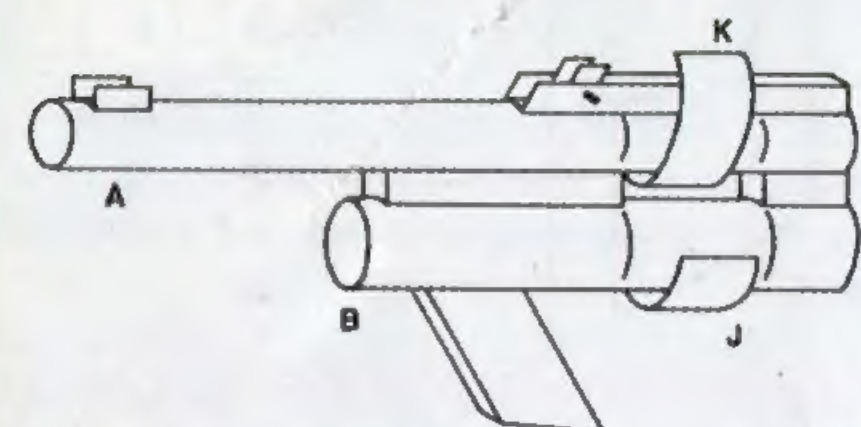
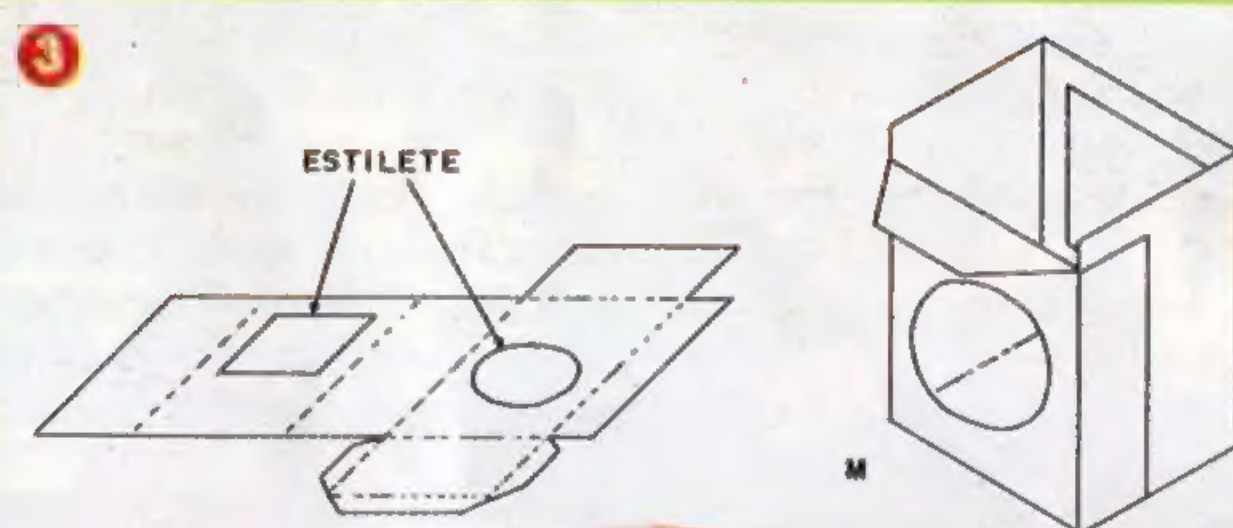
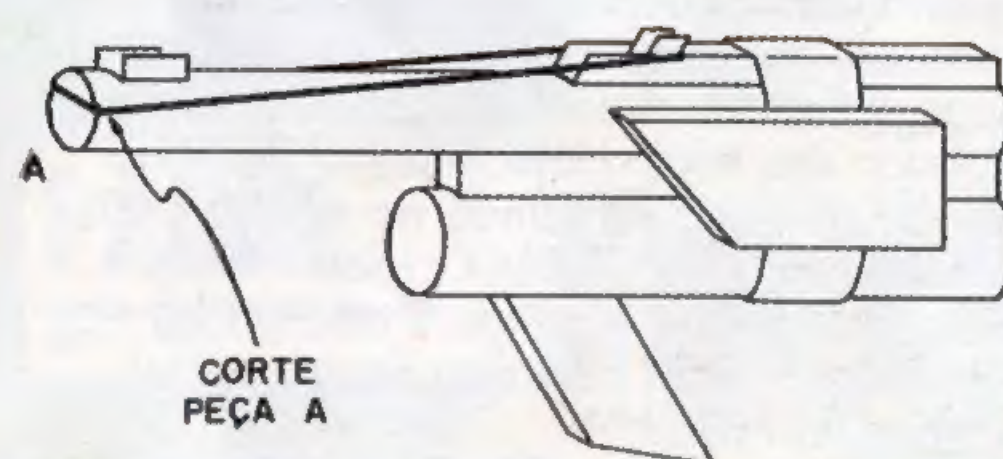
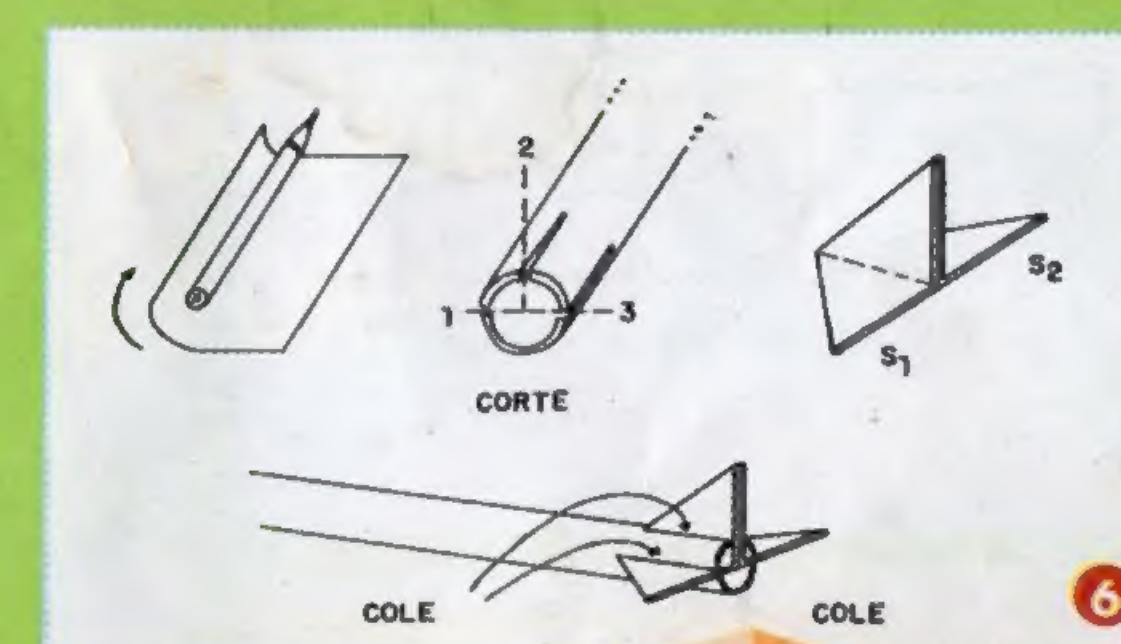
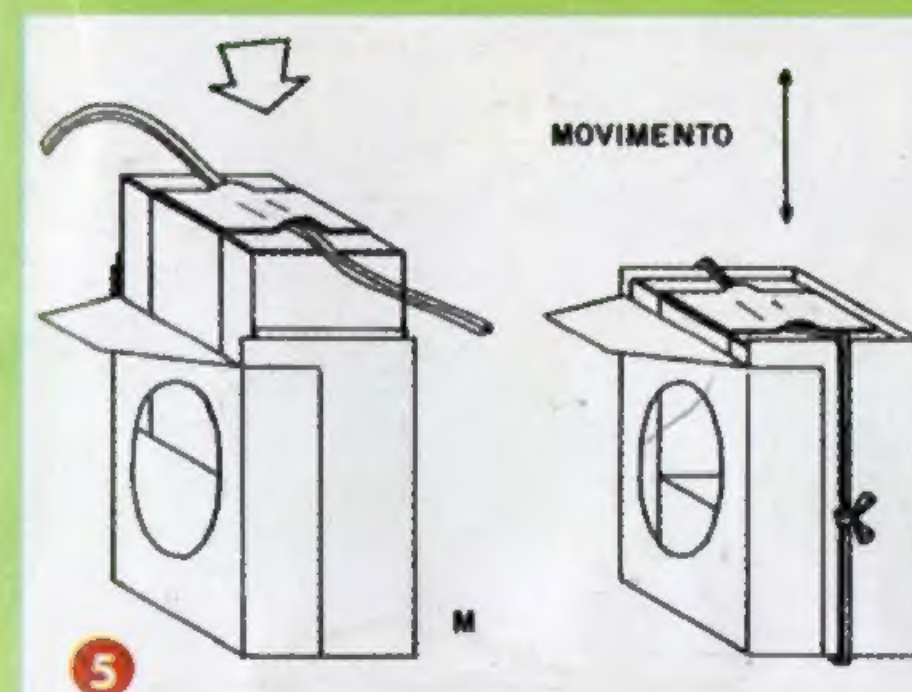
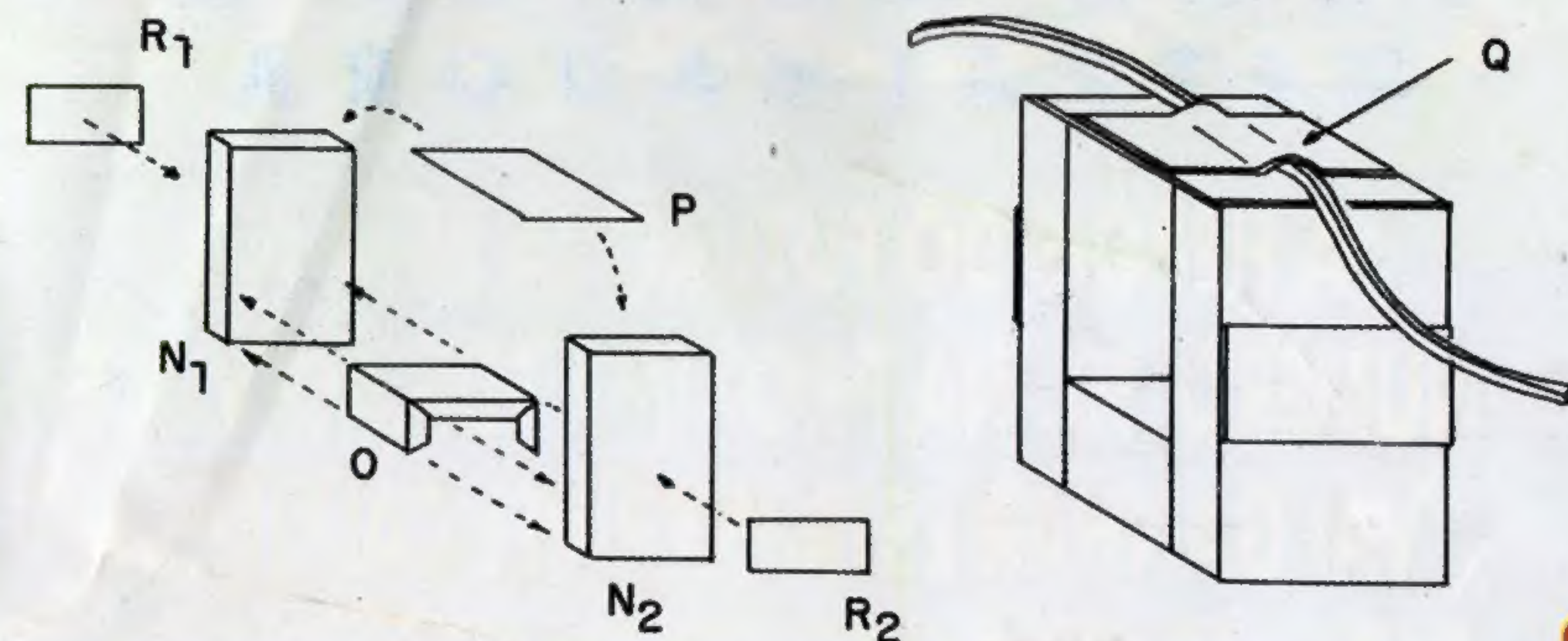
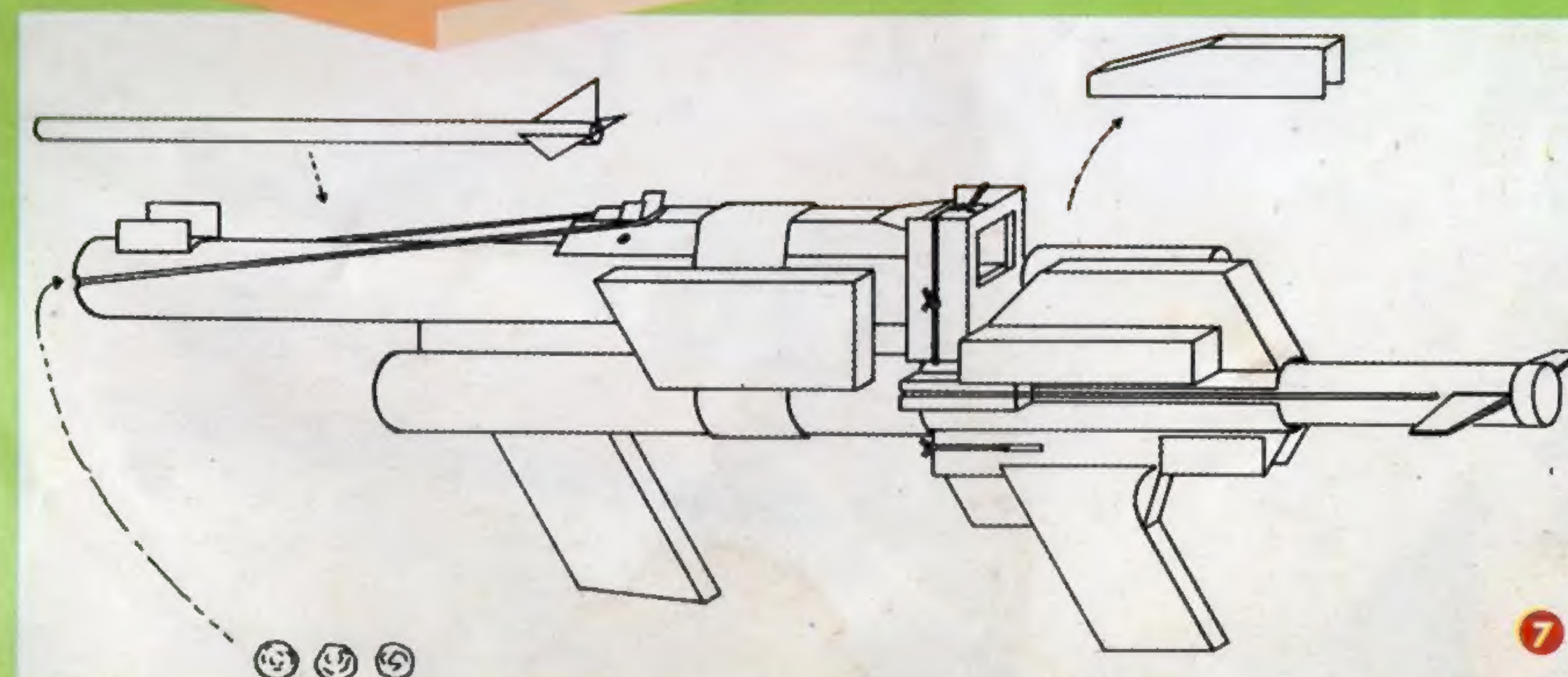
Olyntho Tahara
Anália Tahara

Peças J, K, L1, L2
figura 1 - Corte as **peças J e K**. Enrole a **peça J** no cilindro B, formando um anel que deve deslizar pelo trecho do cilindro. Faça o mesmo com a **peça K**. Monte as **peças L1** e **L2**. Cada peça será colada em cada lateral da arma, interligando os anéis **J e K** que devem estar alinhados!

figura 2 - Pegue um elástico (sem partir) e estique-o conforme a **figura 2**. Puxe o conjunto **J, K, L1 e L2** disparando o elástico: a arma está pronta para atirar!

Peças
M, N1, N2, O, P, Q
figuras 3, 4 e 5
Formam o coletor de munições da arma 1. Funcionam no modelo metralhadora, quando as duas armas se fundem numa só! Antes de montar a **peça M**, corte com estilete nos lugares indicados. * Monte as peças **N1 e N2** e cole as **peças O, P, R1 e R2** em seus respectivos lugares. Corte a **peça Q** e cole sobre a **peça P**, tomando cuidado para deixar um espaço pra passar um elástico **(fig. 4)**. Encaixe todo o conjunto na **peça M** e amarre o elástico ao redor, de modo que o "elevador" volte à posição inicial após empurrá-lo pra baixo e soltá-lo **(fig. 5)**. Cole o conjunto todo nas peças **G e D**.

METRALHADORA
figura 7 - Para formar a metralhadora, basta encaixar o cilindro da **arma 1** no **cilindro B** da **arma 2**, após retirar e guardar a peça superior da **arma 1**. O "elevador" coletará as bolinhas de papel alumínio (quadrado de 10cm, bem amassado) que deverão ser colocados no cilindro superior da **arma 2**. Para coletar uma bolinha, incline a metralhadora pra cima, aperte com o dedo o elevador pra baixo e solte: uma bolinha deve saltar e cair no orifício do cilindro da **arma 1**. Puxe o êmbolo até travar. Aperte o gatilho e fogo!

MÍSSIL
figura 6 - O míssil é apenas colocado sobre o cilindro da **arma 2** após armar o elástico! Pegue meia folha de papel sulfite, enrole-a num lápis, cole a folha formando um cilindro. Retire o lápis, faça três rasgos em um dos extremos do tubo de papel e cole as arestas **S1 e S2**.

GRÁTIS
A HERÓIS DO FUTURO JÁ ESTÁ NO
NÚMERO 10, NA PRÓXIMA EDIÇÃO VOCÊ
VAI GANHAR ESTA INCRÍVEL CAIXINHA
PARA MONTAR E GUARDAR SUA COLEÇÃO
DE REVISTAS DO NÚMERO 01 AO 10.
NÃO É DEMAIS ?!!!
HERÓIS
DO FUTURO
01 A 10
HERÓIS